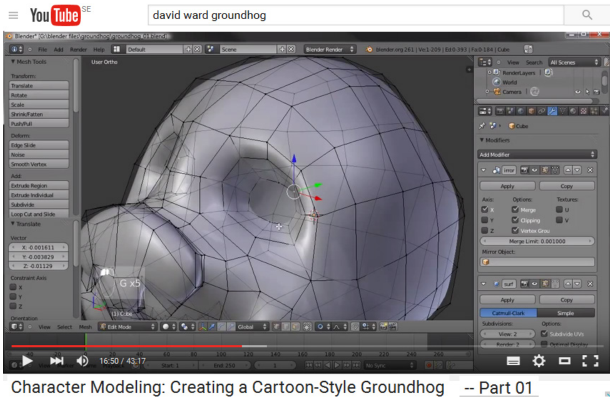
Blendo 2 huvud s.1

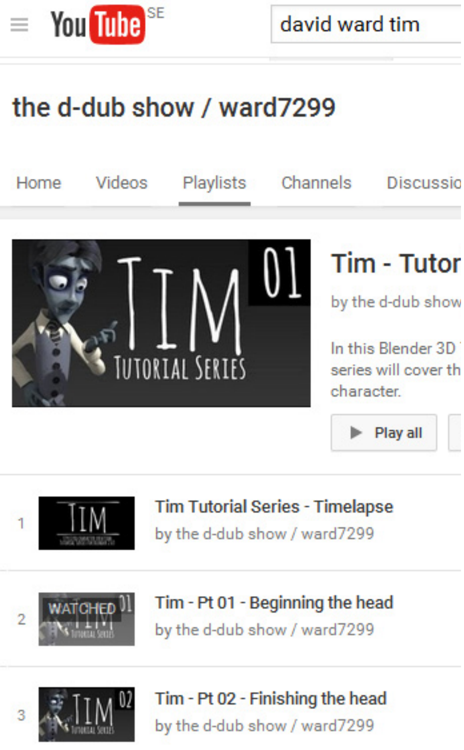
För att skapa ett huvud åt figuren Blendo så finns en handledning här som visar hur man gör ett enkelt huvud.

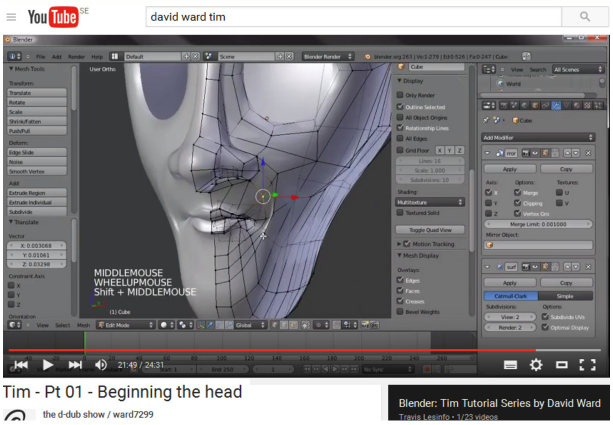
Vill man skapa ett lite mer komplicerat huvud så kan man följa David Wards handledningar(eng. tutorials) som finns att söka på Youtube.com

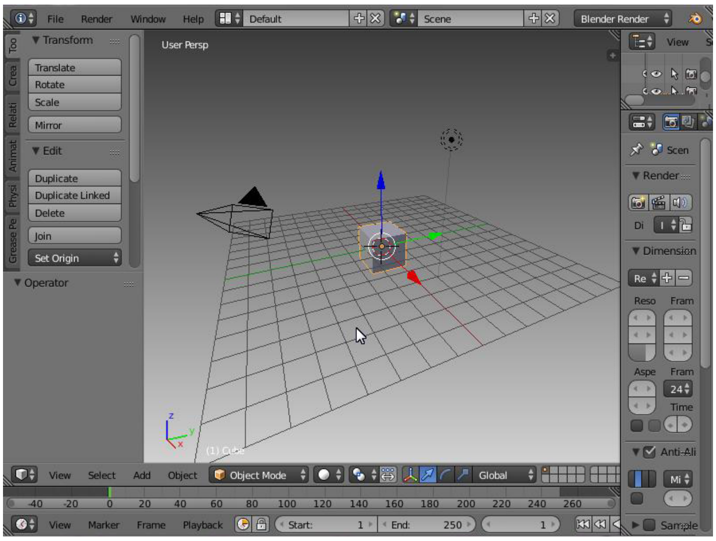
Han visar hur han skapar ett huvud åt ett jordsvin - Groundhog i part 1
och hur hans karaktär Tim i part 1 får ett huvud.

Groundhog har 4 avsnitt på sammanlagt cirka 4 timmar och Tim har 22 avsnitt på sammanlagt cirka 11 timmar så där finns det mycket mer att lära!

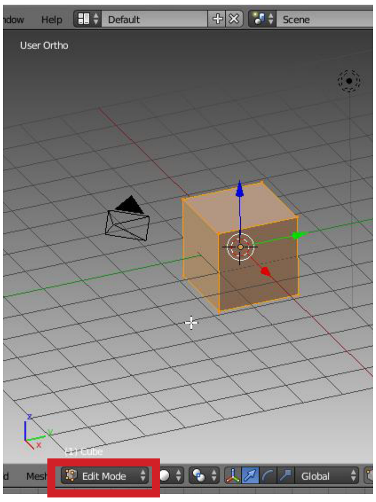




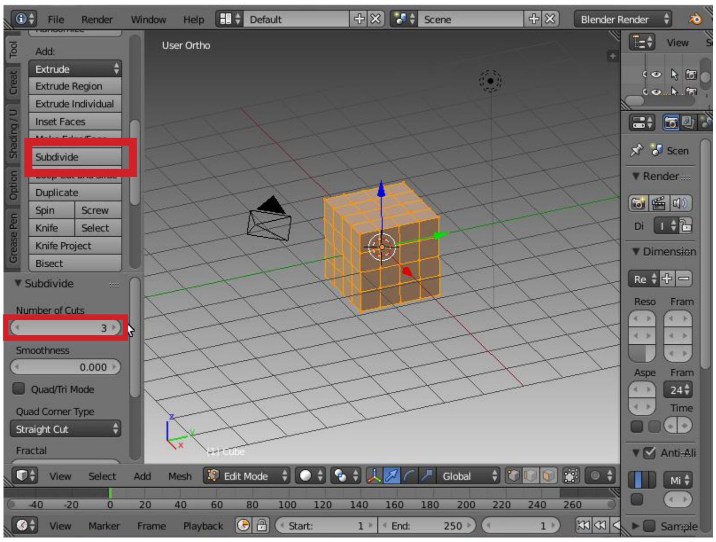




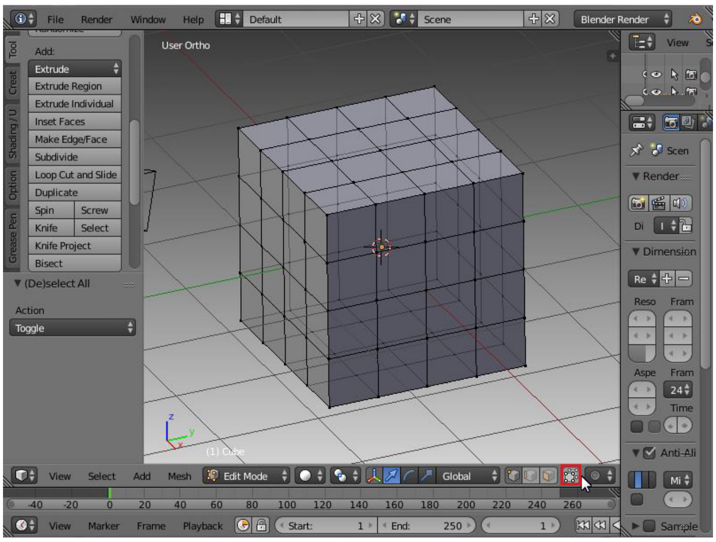
Det här ska handla om hur man skapar ett enkelt huvud i Blender till en figur kallad Blendo. Så starta Blender och du ska få syn på en 3D scen med en kub, en lampa och en kamera. Om du får syn på något annat så gå till File > Load Factory Settings och du ska få syn på ovanstående scen.



Markera kuben och Tab-tangenten för att komma in i Edit Mode.
A-tangenten för att se att kuben är markerad(orange)
W-tangenten och du kan få fram en meny med Subdivide eller
T-tangenten för att få fram Tools menyn och sen Subdivide
Number of Cuts: 3

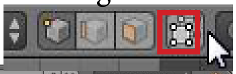


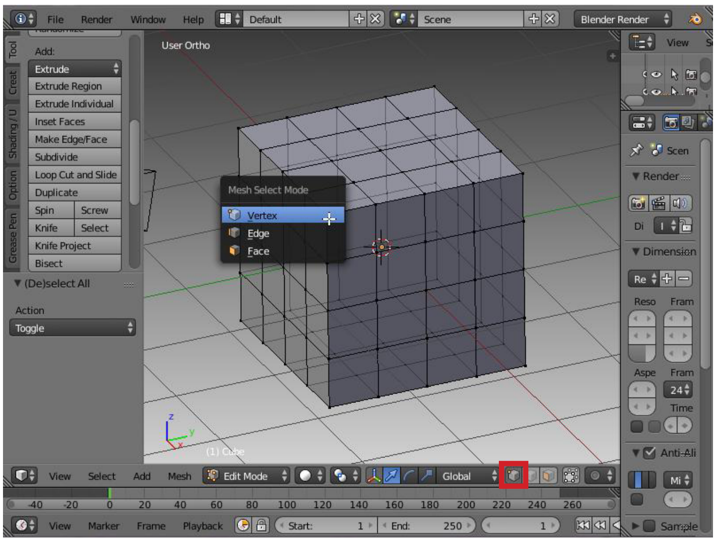
Blendo 2 huvud s.2



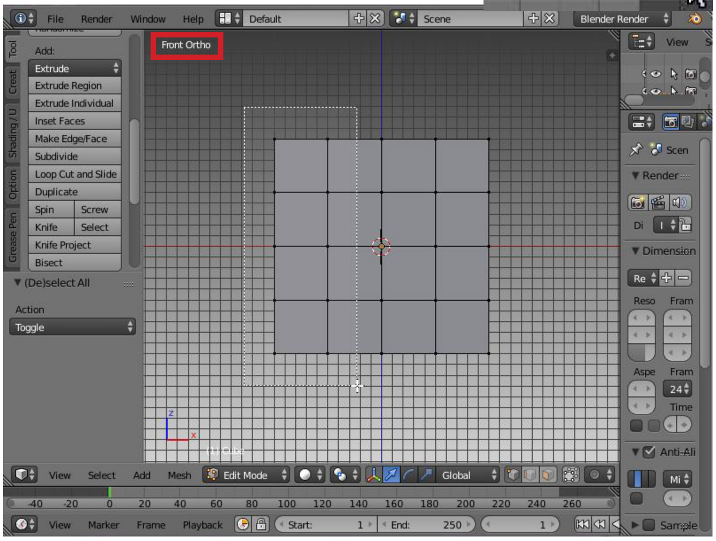
A-tangenten för att avmarkera kuben.

Markera knappen som gör det möjligt att se igenom kuben - se dess baksida.

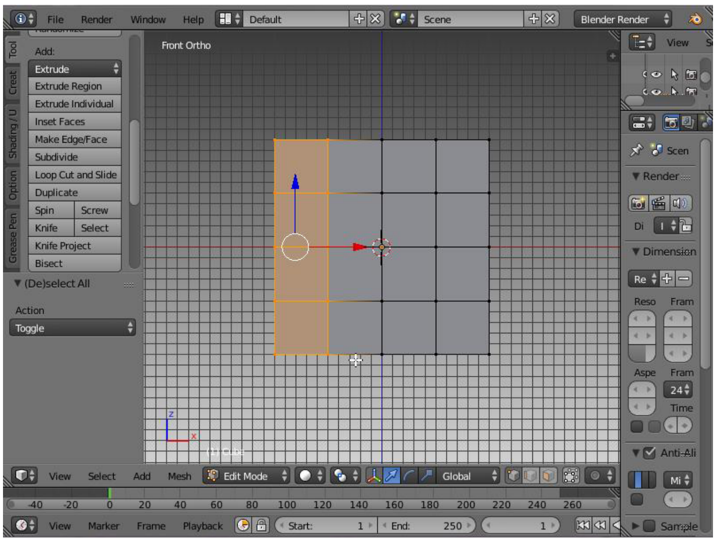




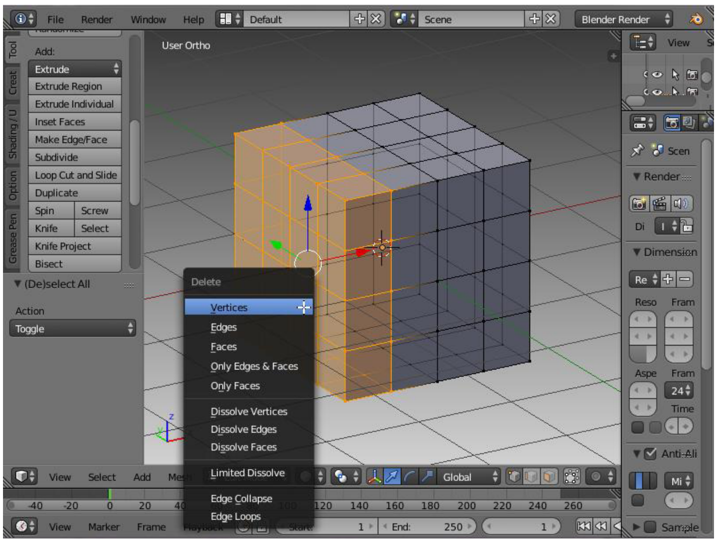
Se till att vertex är valt.
Snabbkommando: CTRL+Tab och välj Vertex



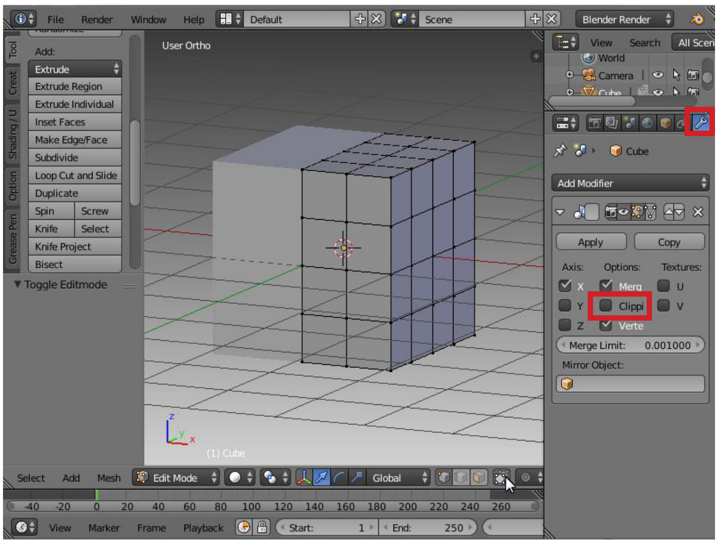
1-för att välja Front
5-för att välja Ortho istället för Persp
B för att få fram en rektangel



Och markera 10 vertex på vänster sida om mittlinjen.

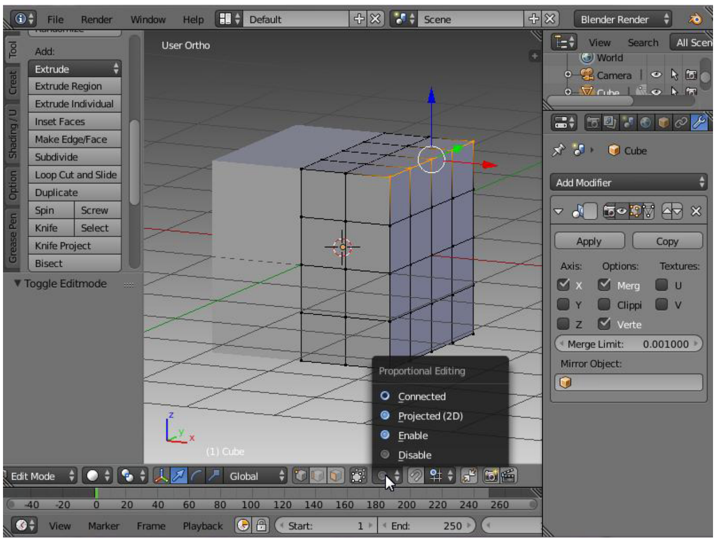


Så här ska det se ut om du vrider på 3D-scenen.
Sen X- eller Delete-tangenten för att välja att ta bort de markerade vertexen.

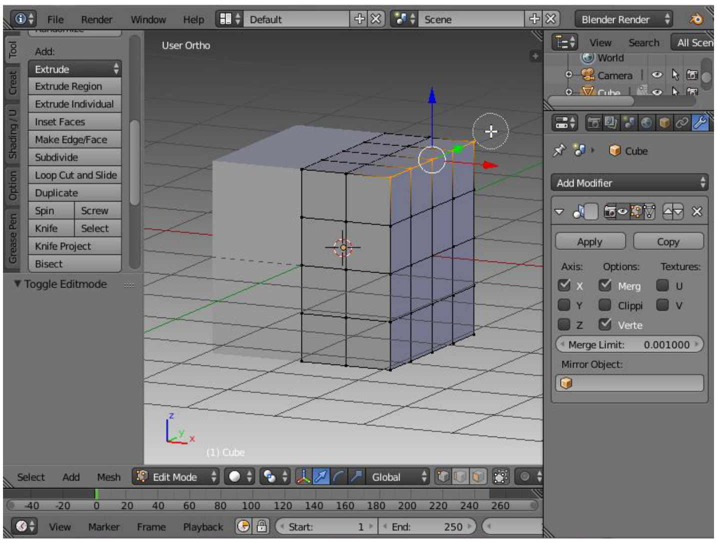


Välj Modifier-fliken och sen Add Modifier
Och välj Mirror
Se till att bocka för Clipping

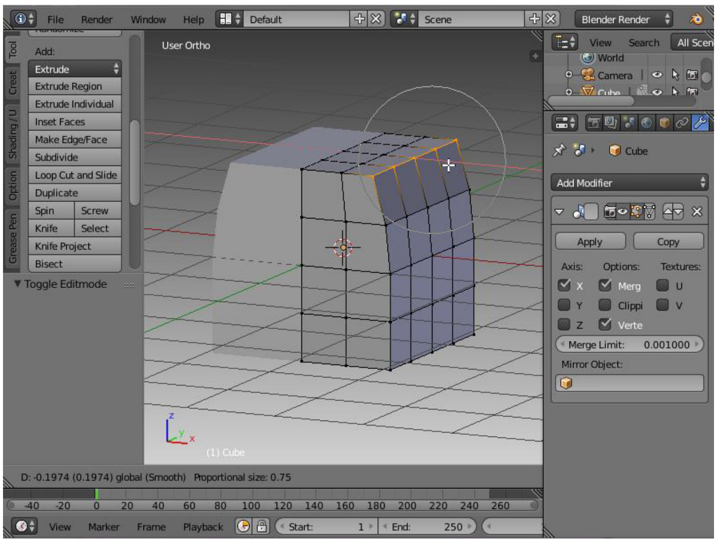
Blendo 2 huvud s.3



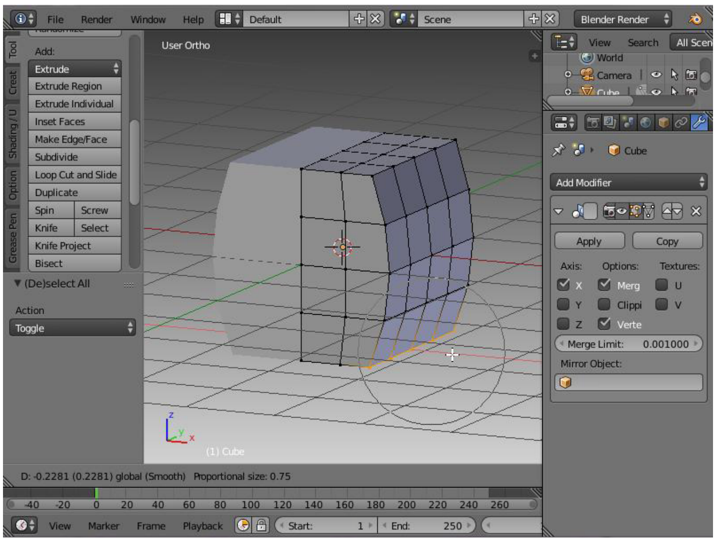
Dags för att skapa en huvudform.
Håll ner SHIFT-tangenten för att markera några vertex.
Välj Connected för att kunna påverka också omgivande vertex.



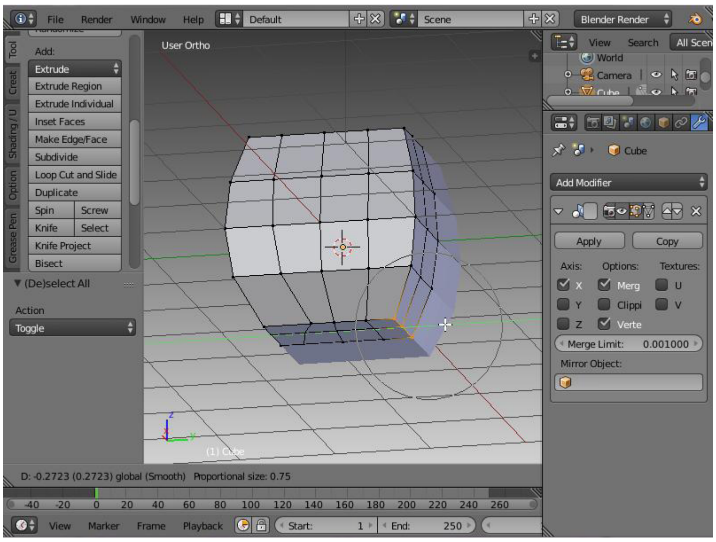
Drar man i den röda pilen så kan man rulla på mushjulet för att bestämma hur stort område runt de valda vertexen som ska påverkas.



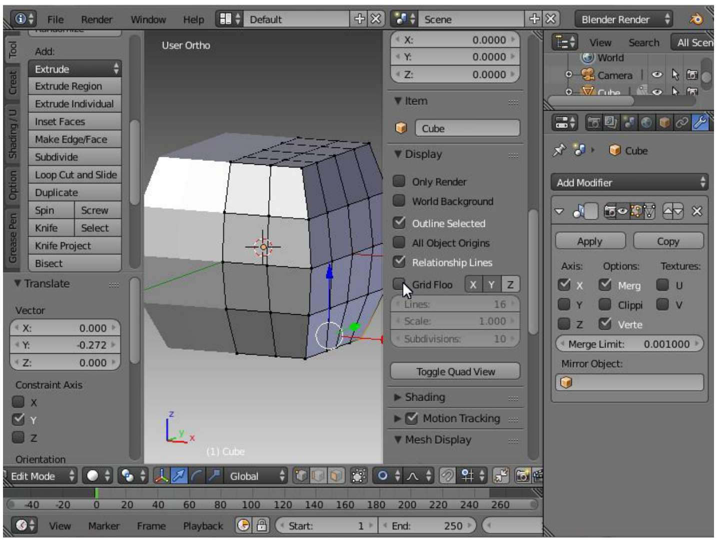
Här början till en avrundning av skallens övre del.



Den nedre delen och kinderna behöver också få någon form.

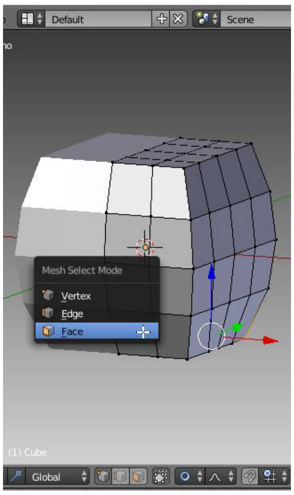


Det är bara att fortsätta forma huvudet tills man är nöjd.
A-tangenten avmarkerar de vertex som är markerade
ALT+O stänger av att närliggande vertex påverkas
O-tangenten sätter på Connected och närliggande vertex påverkas.

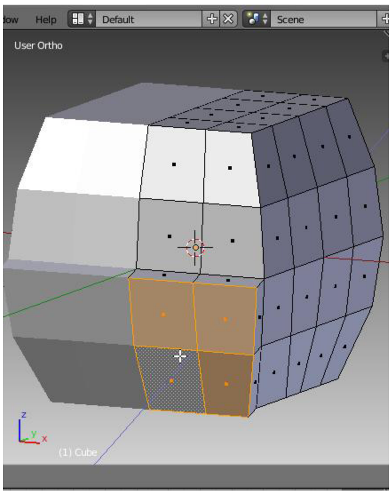


Vill man inte se rutnätet när man modellerar så tar N-tangenten fram Properties menyn och man kan avbocka Grid-floor.

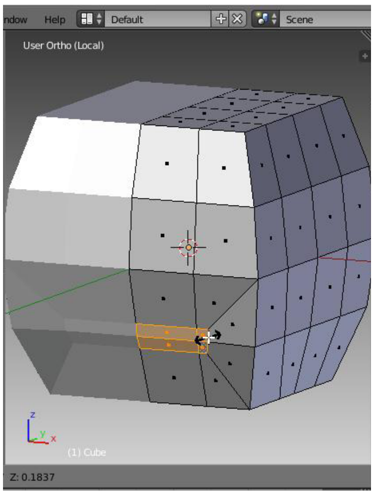
Blendo 2 huvud s.4



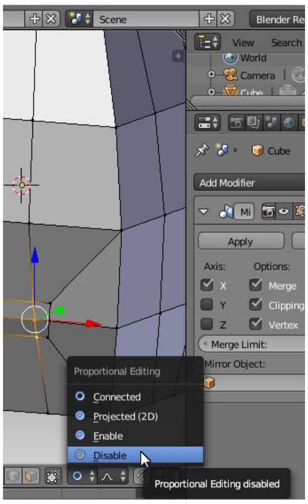
CTRL+Tab och välj
Faces



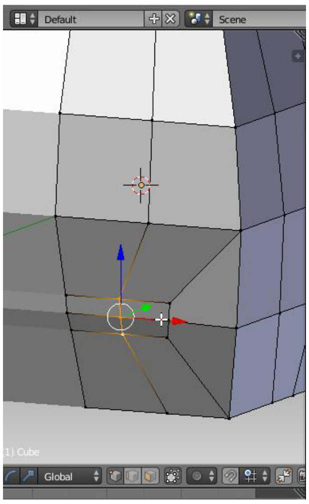
Dags att göra munnen.
Välj 4 faces
E för Extrude en smula



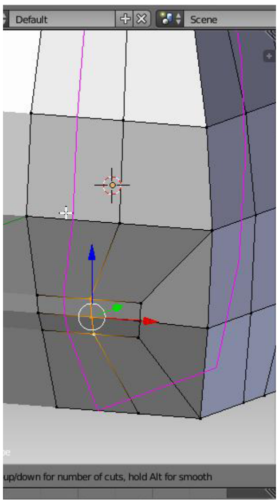
S för Scale
och en mun visar sig



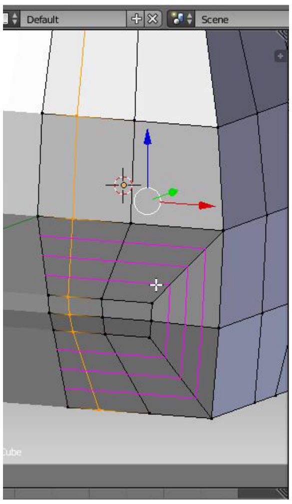
Välj 3 vertex att flytta
Välj Disable



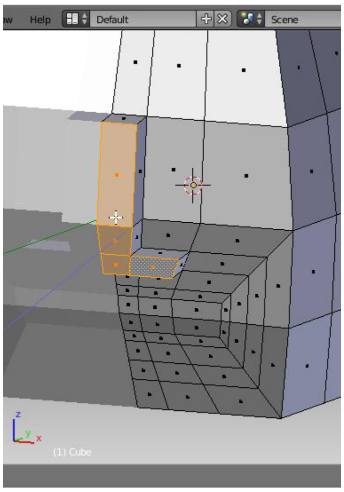
Flytta de 3 vertexen
närmare mitten



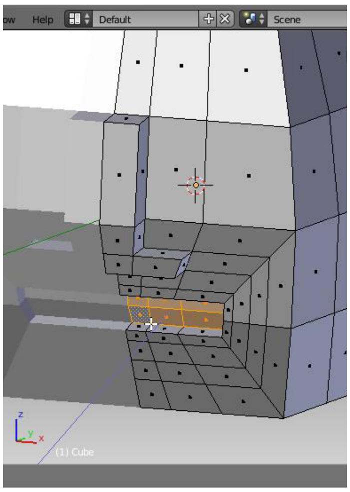
CTRL+R för att sätta
in en loop genom
munnen



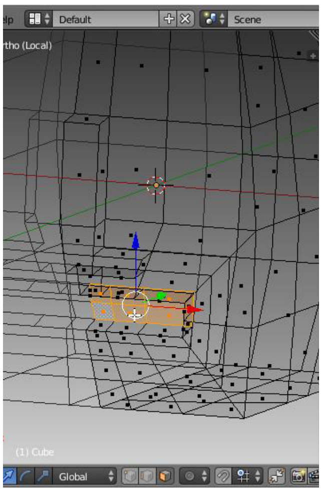
CTRL+R för att sätta in tre loopar
kring munnen. Rulla på mushjulet
för att få fler loopar. När du bestämt
antalet loopar så kan du flytta dem.



Välj några faces
E för att Extrudera en
näsa

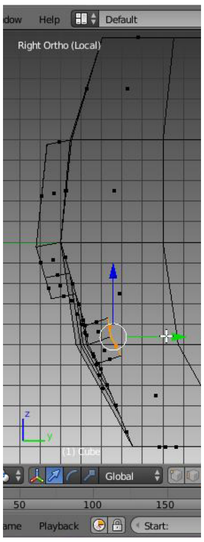


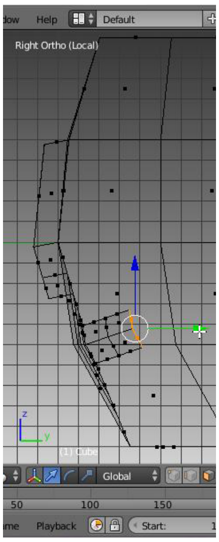
Välj faces för att
Extrudera en mun

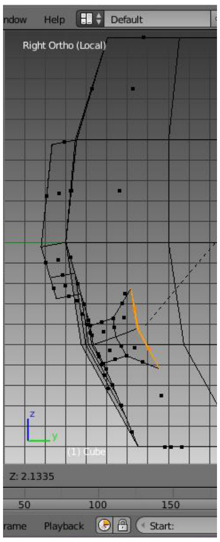


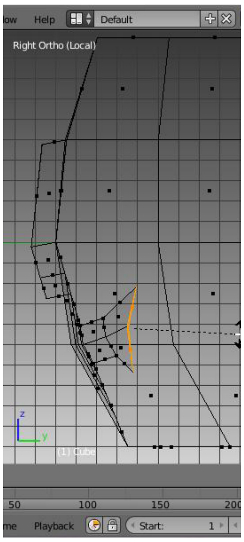
Munnen behöver ha en munhåla
Z och man kan se igenom trådmodellen - Wire view
Z en gång till och man kommer till Solid view

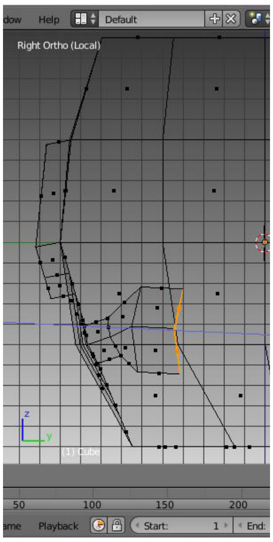
Blendo 2 huvud s.5





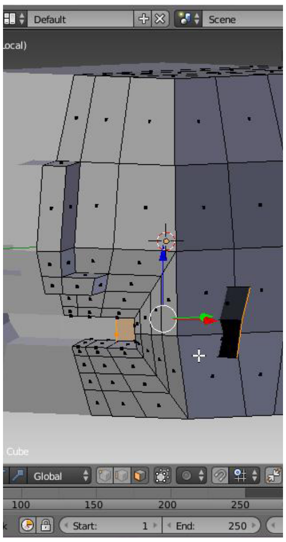


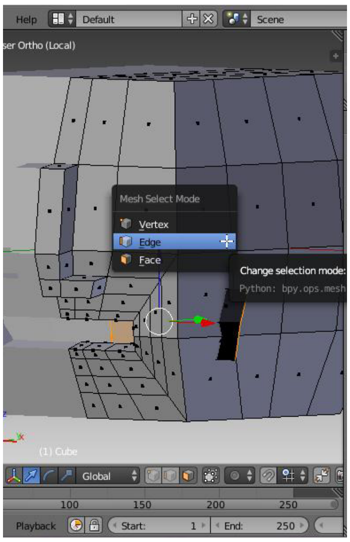


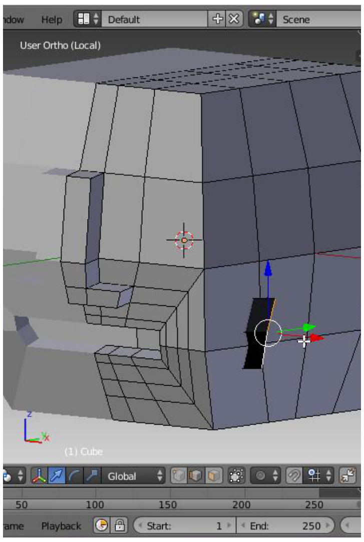


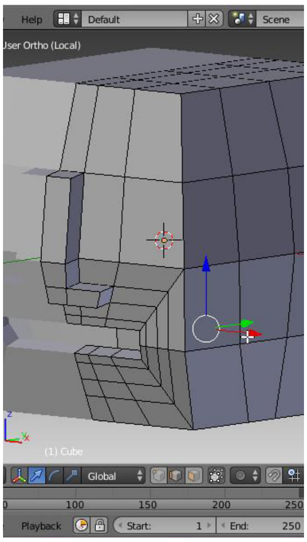
3 - för att komma till
Right view

Skapa munhålan - experimentera! E för att Extrudera några gånger - S för att skala
R för att rotera lite





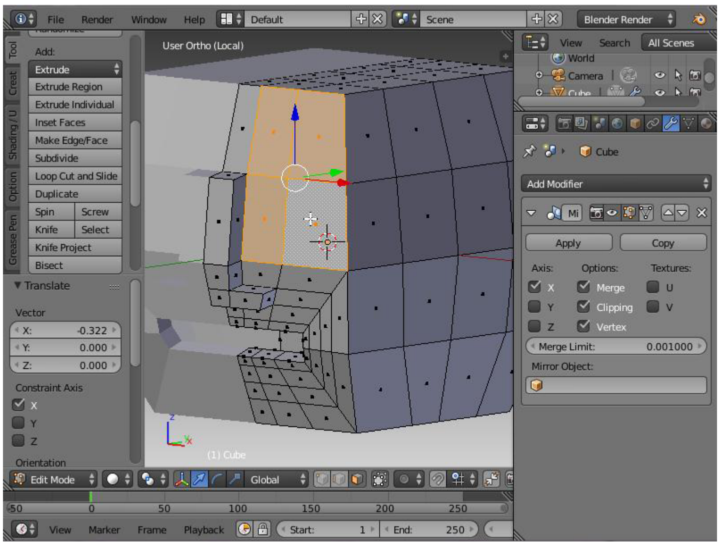




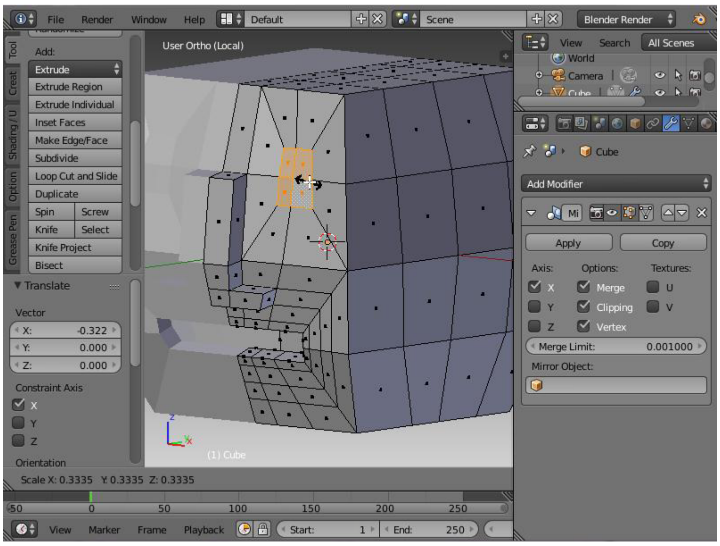
Munhålan blev lite
för stor - tränger ut
genom kinden!
Det går ju alltid att
ångra - Z

Men varför inte välja Edge
och peta in kanten som
står ut?

När man odellerar ett huvud så får man experimentera
lite själv - det finns många rätta svar!

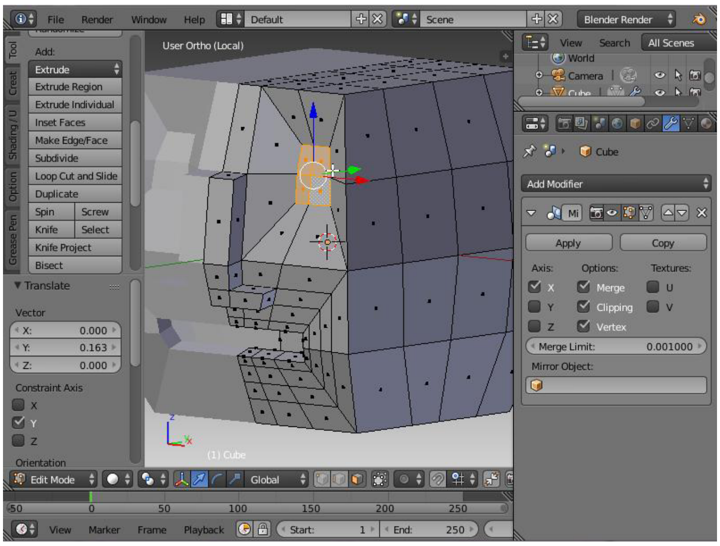


Välj 4 faces för att skapa ett öga

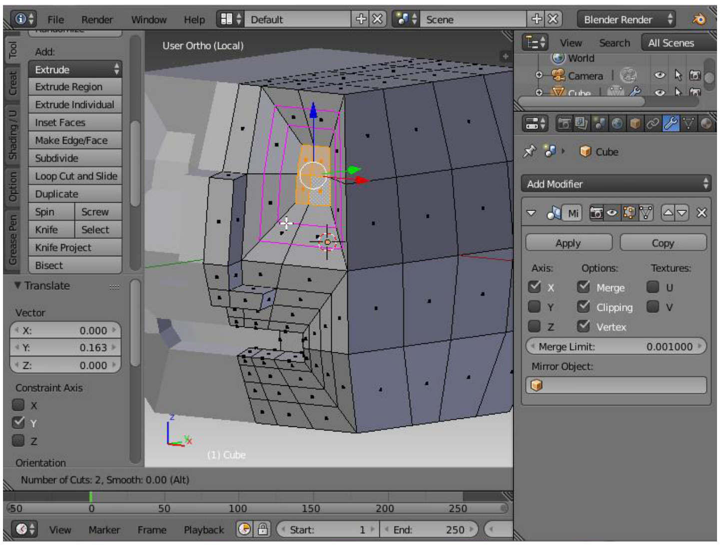


E för Extrude och sen S för Scale

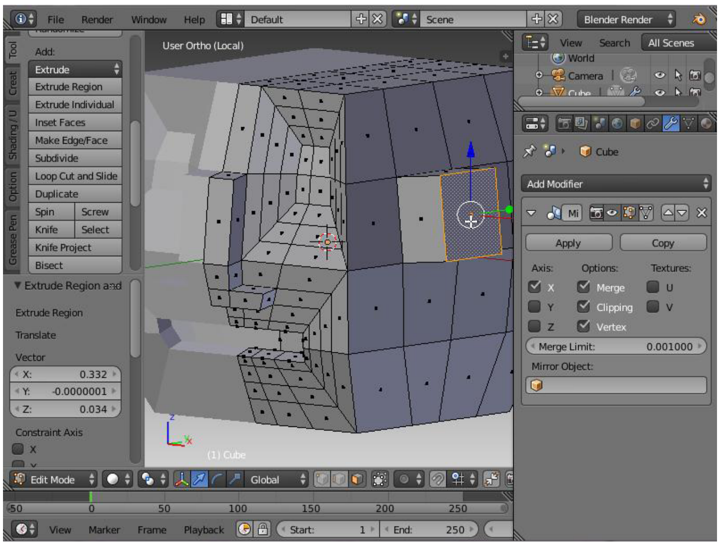
Blendo 2 huvud s.6



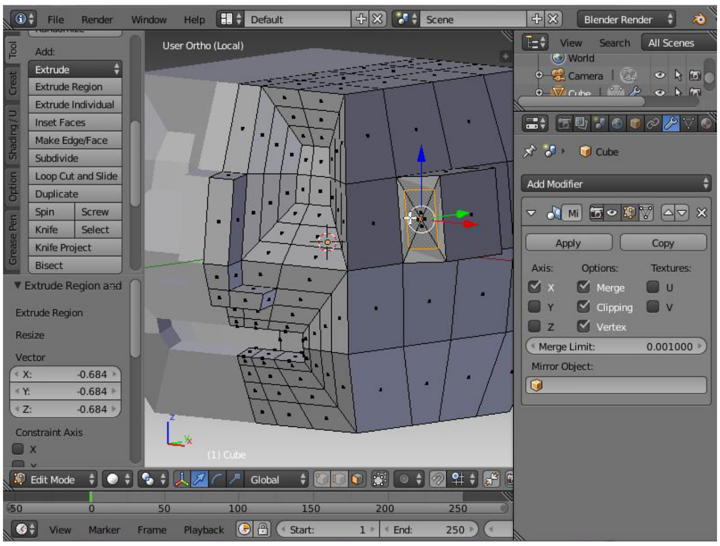
Flytta in de 4 facen för att skapa en ögonhåla



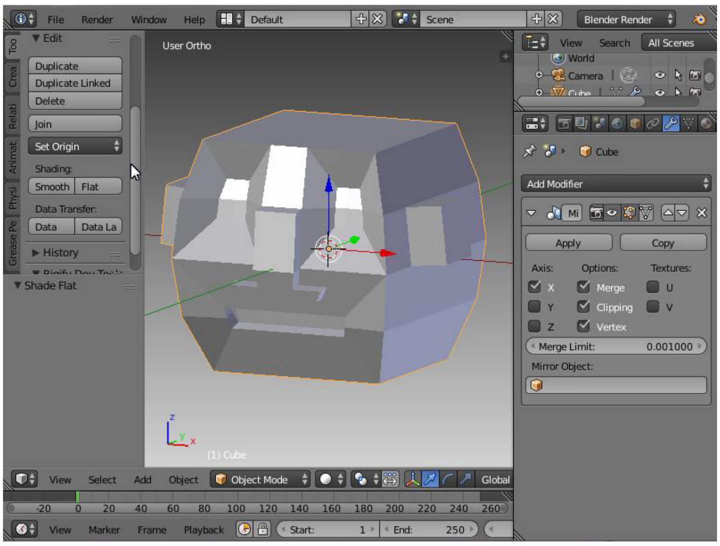
CTRL+R för att skapa 2 loopar kring ögonhålan



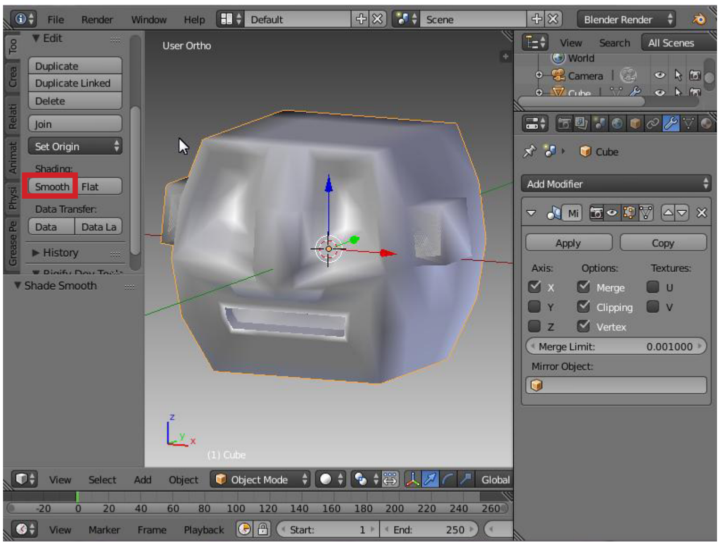
E för att dra ut ett face till ett öra



E för Extrude örats framsida - S för Scale och E igen och flytta och det kan skapas en fördjupning i örat

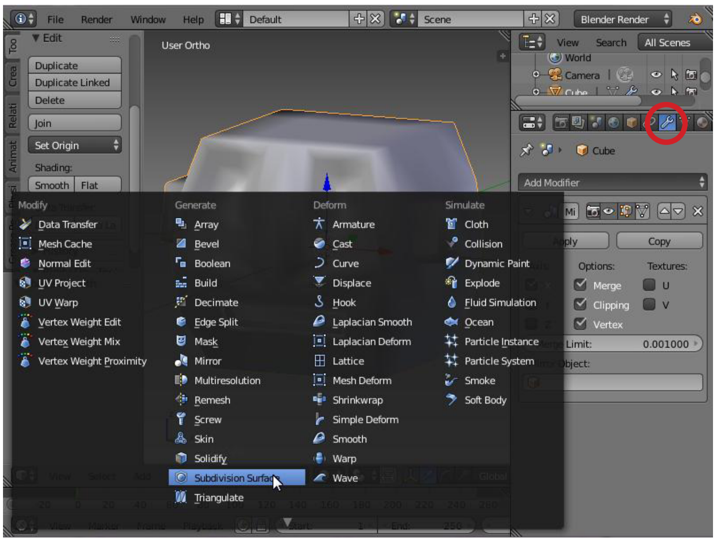


Tab-tangenten för att gå till Object Mode

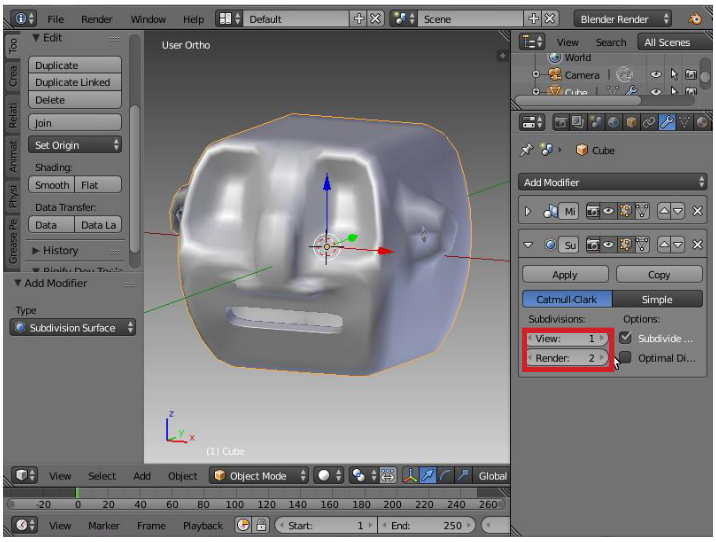


Smooth för att mjuka till huvudet.

Blendo 2 huvud s.7

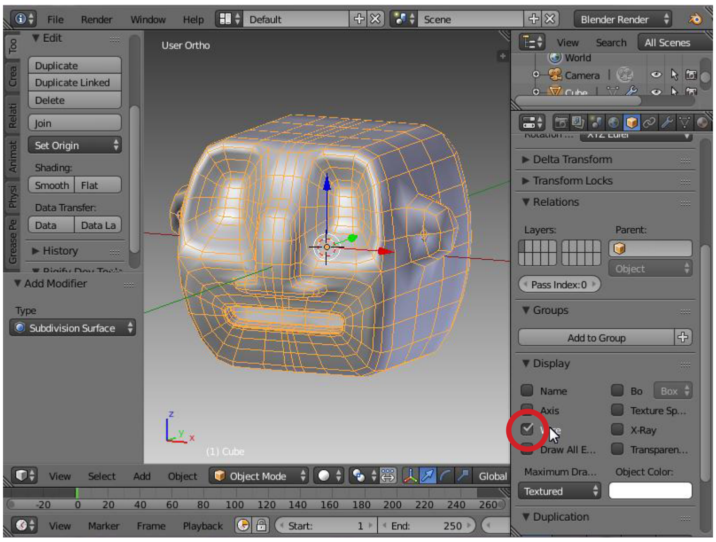


Modifier fliken och Add Modifier och välj Subdivision Surface

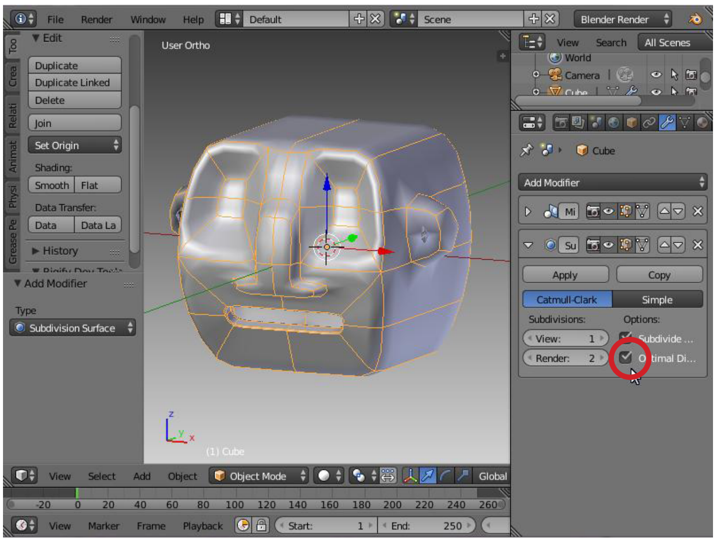


Välj t.ex. View: 1 för att inte belasta datorn för mycket under modellering

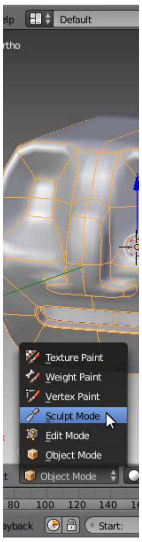
Render:2 bestämmer renderingskvalité och tid!

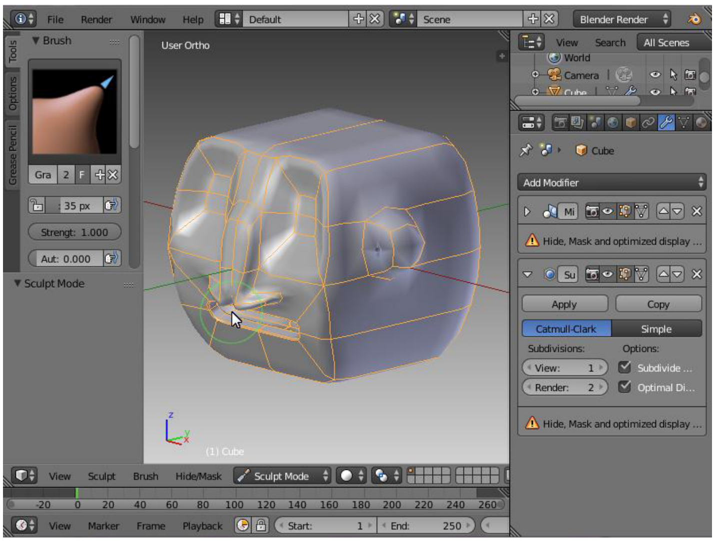


Object fliken och bocka för Wire



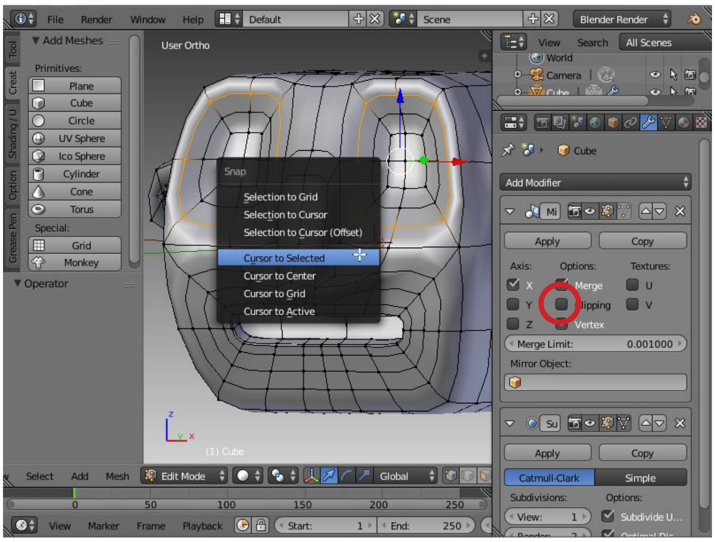
Modifier fliken och Optimal Display



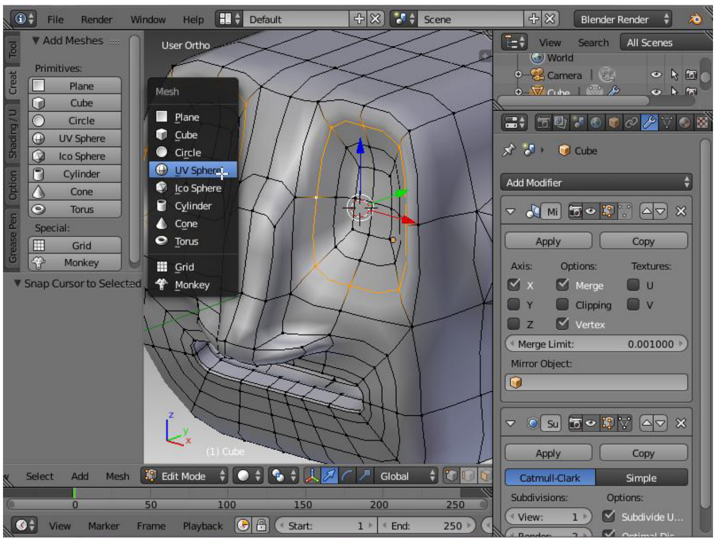


Välj Sculpt Mode - Välj ett verktyg - Gör någonting med näsan eller skulptera någon annan del av huvudet

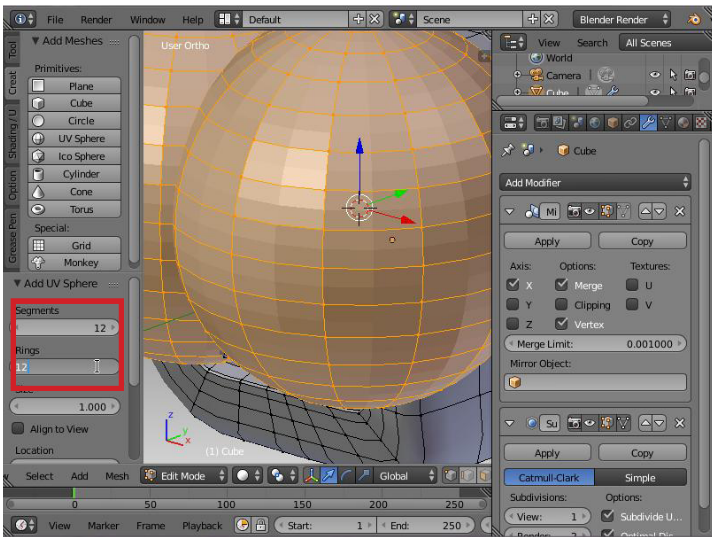
Blendo 2 huvud s.8



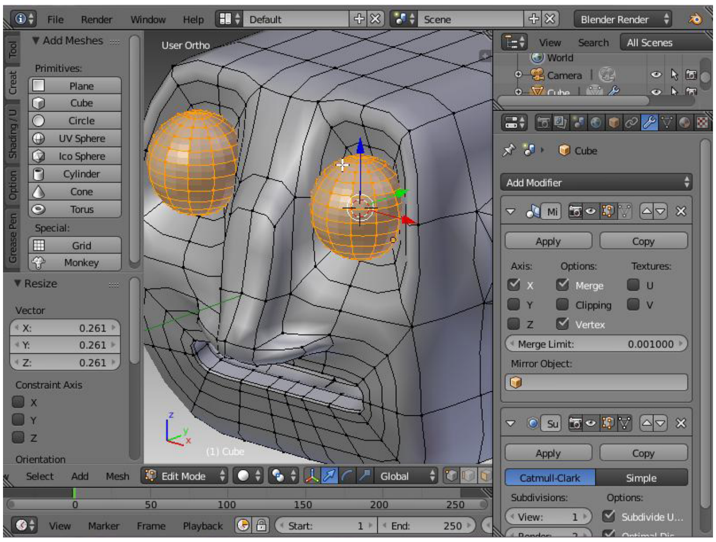
Tab-tangenten till Edit Mode
Flytta eventuellt lite på vertexen i looparna kring ögat för att mjuka till rundningen lite.
ALT klicka sen en av looparna kring ögat för att välja hela loopen
SHIFT+S för att välja Cursor to Selected
Se till att Clipping är avmarkerad



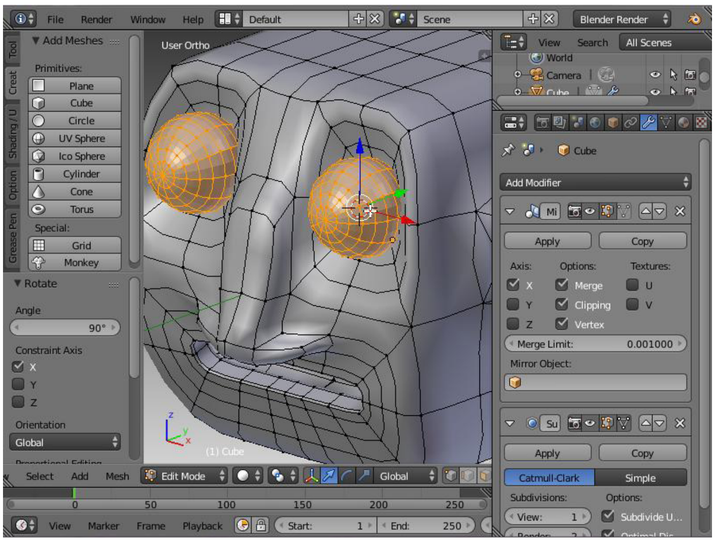
SHIFT+A för att välja UV Sphere från menyn



Två ögonglober skapas
Välj Segments:12 och Rings: 12



S för att skala ner ögongloberna
Om du glömt att avbocka Clipping
så kommer ögongloberna att sitta ihop!



R+X+90
för att rotera ögongloberna 90 grader kring X-axeln
så att de pekar framåt

Se också till att bocka för Clipping
om du fortsätter att skulptera.
Det kan vara bra att skapa ögonlock så att figuren kan blinka men hoppar över det för att figuren ska bli så enkel som möjlig att skapa.